JAGGED ALLIANCE FLASHBACK

MANUAL | MANUEL

SOEDESCO®

⚠ IMPORTANT NOTES

Health Warning
Always play in a well lit environment. Take regular breaks, 15 minutes every hour. Discontinue playing if you experience dizziness, nausea, fatigue or have a headache. Some individuals are sensitive to fl ashing or flickering lights or geometric shapes and patterns, may have an undetected epileptic condition and may experience epileptic seizures when watching television or playing videogames. Consult your doctor before playing videogames if you have an epileptic condition and immediately should you experience any of the following symptoms whilst playing: altered vision, muscle twitching, other involuntary movement, loss of awareness, confusion and/or convulsions.

Precautionary measures:
→ Please sit a reasonable distance away from the screen, as far away as the length of the cable allows.
→ Play the game on as small a screen as possible.
→ Do not play when you are tired.
→ Please ensure you are playing in an environment that is well lit.
→ Take a 10 – 15 minute break for every hour of gameplay.

What is the PEGI System?
The PEGI age-rating system protects minors from games unsuitable for their particular age group. PLEASE NOTE it is not a guide to gaming difficulty. Comprising two parts, PEGI allows parents and those purchasing games for children to make an informed choice appropriate to the age of the intended player. The first part is an age rating:

The second is icons indicating the type of content in the game. Depending on the game, there may be a number of such icons. The age-rating of the game reflects the intensity of this content. The icons are:

For further information visit **http://www.pegi.info and http://www.pegionline.eu**

TABLE OF CONTENTS

IMPORTANT NOTES 2
1. WELCOME 4
2. GAMEPLAY 5
3. STRATEGIC LEVEL 6
4. TACTICAL LEVEL 7
5. MERCENARIES 8
6. INVENTORY AND QUICK SLOTS 9
7. ACTION POINTS 10
8. STANCE 10
9. STEALTH 11
10. MILITIAS 11
11. MORALE 11
12. ENERGY 12
13. WEATHER AND DAY-NIGHT CYCLE 12
14. COVER SYSTEM AND FIELD OF VISION 12
15. CREDITS 13
16. WARRANTY AND USAGE RIGHTS 14
17. CUSTOMER SUPPORT 14
18. LINUX USERS 14

1. WELCOME

Congratulations on your purchase of **Jagged Alliance: Flashback**, the latest installment in the Jagged Alliance series. This manual is a brief introduction to the game, its core features and the gameplay. **Jagged Alliance: Flashback** is a complex, turned-based strategy game that'll keep you entertained for hours upon hours. Every new beginning is tough and a game as difficult as **Jagged Alliance: Flashback** needs to be learned. But the effort is worth it. We'll make a strategic mastermind of you before you can say:

„Даже не думай обмануть меня - я убью тебя, сука“ [Ivan Dolvich]

BACKGROUND

It's the year 1988 on the Caribbean island of *San Hermanos*. The ruthless smuggler and arms dealer, known only as „The Prince", reigns over the island with an iron fist. The oppressed people of *San Hermanos* have little hope of a better future... but a small underground group of rebels has taken up the fight for democracy and freedom. However, the leader of the rebel group, Marion Shiro, was recently taken captive by the Prince's henchmen and has since between awaiting her execution.

During the unrest on San Hermanos, the United States becomes aware of the goings-on on the Caribbean island. Reports of illegal arms smuggling and rumors of an unknown drugged called „Obsidian Meth" are spreading and it's only a matter of time before the US steps in to find out for itself just what's been going on in this conflict happening right in its own back yard.

An open invasion, however, would lead to a diplomatic crisis. It's now up to you to covertly infiltrate the island and to support the rebellion before the powder keg explodes!

2. GAMEPLAY

In **Jagged Alliance: Flashback**, the player assumes control of one or more groups, or so-called squads, of mercenaries and fights their way across the island of *San Hermanos* with their help. The objective is to topple the "Prince" and thus help the rebellion liberate the people.

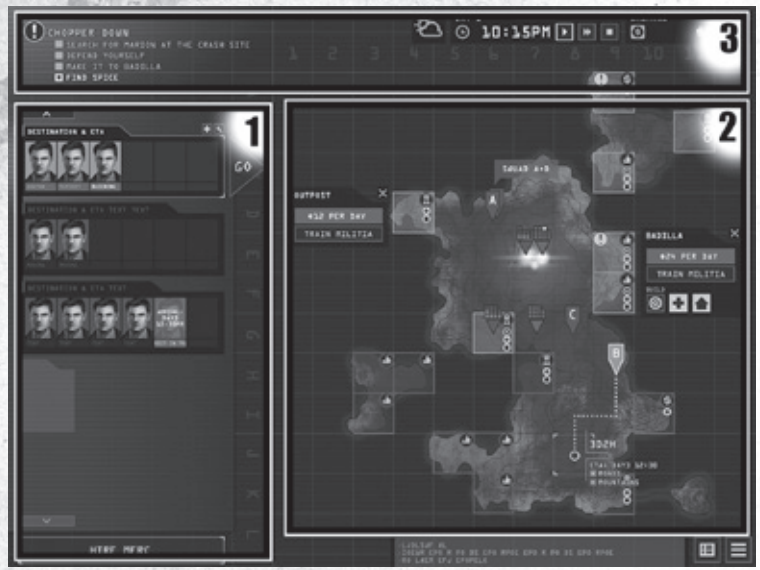
The player has access to the game world on two levels. The Strategic Level gives an overview of the entire island, divided into 50 evenly sized sectors. These sectors are individual levels with special geographical features that don't exist in the same form anywhere else on the island. Each of these sectors can be accessed via the Tactical Level. This is where the player controls the mercenaries and, with each mouse click, sends them a step closer to liberating the island.

The complexity of **Jagged Alliance: Flashback** comes to light as soon as the mercenaries interact with their surroundings. Besides the player themselves, the gameplay is then chiefly affected by the mercenaries, their skills, the choice of weapons, the weather and many other factors.

Over the course of time, the player will earn money and thereby be in the position to actively influence the action in the game. The money can be used to expand squads and hire new mercenaries. Additionally, already conquered sectors can be defended effectively through base building. Thus the player has the opportunity to train militias and position them in their own sectors to prevent the enemy from recapturing these sectors.

The key to victory lies in good planning and intensive preparation!

3. STRATEGIC LEVEL



1: The Strategic Level offers an extensive overview of the game situation. Here the player is able to organize their groups of mercenaries, hire new mercenaries, train them and organize their equipment.

2: The map itself is divided into 50 equally sized sectors. The sectors are either neutral, or occupied by the enemy or the player. Sectors occupied by the player are green; those held by the enemy are red. Some of the sectors have additional properties beyond the game world. The player can unlock advantages for the rest of the game in these sectors

- Generates a certain amount of money each day
- Is an outpost
- Is a town
- Allows the construction of shooting ranges that increase the combat power of the militias
- Increases the regeneration rate of the mercenaries and militias stationed here
- Allows the construction of barracks enabling faster recruitment of militias

3: The Strategic Level also gives an overview of the current mission objectives and of the player's financial resources. Certain mercenaries are better suited for some missions than others. It is therefore advisable to always keep an eye on your income in order to recruit additional mercenaries to your squad if necessary.

You can also view the weather and the time on the island on this level. As the player advances across the island, the time and the conditions under which the player can enter certain sectors also changes. Meaning, that there could be situations where the player has to decide whether to enter a sector in the rain and at night or take a detour in order to wait for better weather conditions and daybreak.

4. TACTICAL LEVEL

The Tactical Level allows the player to enter sectors and to liberate them with the help of their mercenaries. A sector is deemed liberated once each and every enemy in it has been eliminated.

1: The mini-map gives an overview of the entire sector and shows the positions of the player's mercenaries (green dots) and the enemy (red dots).

2: The mission overview lists all current missions and objectives. It's possible to view multiple missions in a sector at once.

3: This display gives an overview of currently active mercenaries. Each mercenary is shown with a picture, their level, health and energy bars, as well as their current status.

4: The mercenary details along the bottom of the screen summarize the most important information about the currently selected mercenary. This includes their name, remaining action points, quick slots, weapons and ammo, fire mode and the option to reload.

5: The player will find three essential buttons here. The check button which the player can use to end the turn, the globe button which the player can use to switch to the Strategic Level and the options button with which the player can open the game menu.

5. MERCENARIES

Jagged Alliance: Flashback offers 35 unique, playable mercenaries. Each of these mercenaries has their own strengths and weaknesses and has different skill levels in the six basic abilities. The success of an operation is first and foremost dependent on the assembly of the best mercenaries for the current mission.

The quality of a mercenary is reflected in their stats and skills. These are summarized in the mercenary's level.

1: Experience
The progress and the level of a mercenary increases when they eliminate enemies and successfully liberate sectors. The player can distribute additional points among a mercenary's stats and skills each time they level up.

2: Stats

Physique:	determines a mercenary's life points
Coordination:	influences the number of action points
Intelligence:	helps to learn new skills

3: Skills

Marksmanship:	the ability to use firearms and hit the target
Medicine:	the ability to bandage wounds and heal other mercenaries
Mechanical:	the ability to repair weapons
Explosives:	the ability to use explosives
Melee:	the ability to attack using close combat weapons and hand-to-hand combat
Stealth:	the ability to sneak and hide from the enemy

6. INVENTORY AND QUICK SLOTS

In the course of the game, the player can collect a range of weapons and items. Each mercenary has their own inventory or backpack. Switching or equipping yourself with items during battle costs action points. Each mercenary has a number of quick slots which can be expanded by equipping themselves with certain protective clothing. If an item is in a quick slot, it can be selected without having to spend action points.

Each squad of mercenaries also shares a squad inventory. Items in this inventory are transported by the squad in between battles, but cannot be used during battles.

7. ACTION POINTS

When the player enters a sector, mercenaries can move around freely until they encounter an enemy. At this moment, the game switches to a turn-based mode. Each action that a mercenary carries out now costs action points (AP). The turn-based mode ends once the sector has been liberated or the mercenaries have remained hidden and out of sight of the enemy for long enough.

Action points are used to move, change stance, reload, carry out actions in the inventory, attack and perform lots of other actions. When attacking, for example, the player has the option of right-clicking an enemy unit and investing more action points in order to increase the probability of hitting their opponent.

8. STANCE

Mercenaries in **Jagged Alliance: Flashback** can adopt three stances: standing, crouching and crawling. Changing the stance affects the majority of the aspects of the game.

- ➔ Standing: Mercenaries have the greatest range and lowest movement costs when standing. They can see over small obstacles, but can also be hit more easily by the enemy.
- ➔ Crouching: A mercenary's movement range is slightly reduced when crouching and their movement costs increase. When in this position, the mercenary has a slight bonus on the probability of hitting an enemy with a shot.
- ➔ Crawling: A mercenary's range of movement is most restricted and their movement costs are the highest when they're lying on the ground. The probability of hitting an enemy increases, while it is more difficult for the enemy to hit the mercenary.

9. STEALTH

Stealth allows mercenaries to sneak up on their opponents unnoticed. Stealth works on two levels: sneaking and hiding. If a mercenary is within an enemy's range of vision, there is the chance of the hidden mercenary being discovered. If the mercenary moves or carries out other noisy actions (for example, shooting), there is a chance that the enemy will hear this action. The chance of being discovered is largely based on the Stealth skill, and can be affected by day/night (hiding) or bad weather (sneaking). If a mercenary hears an enemy unit during the opponent's turn, this will be indicated by the listening symbol.

10. MILITIAS

Once the player controls a city sector, they can train militias. These militias will independently try to defend sectors from enemy attacks. Battles between the enemy and the militia will be carried out automatically. If militias win a battle and successfully defend the sector, they have the opportunity of gaining veteran status which increases their combat power. To be able to train militias, at least one mercenary needs to be present in the sector at all times. If the mercenary leaves the sector, the training of militias will be stopped.

11. MORALE

Each mercenary loses morale as a result of certain enemy actions in battle – e.g. the killing of a nearby friendly mercenary or through suffering injuries. Low morale can result in a mercenary not being able to carry out actions during their turn, fleeing or even panicking. Mercenaries gain morale by winning battles, defeating enemies and resting on the Strategic Level.

12. ENERGY

Energy represents a mercenary's current effort level. This value changes when carrying out strenuous actions on the Tactical Level (for example, sprinting, sneaking or taking damage). If a mercenary loses too much energy, they'll be out of breath, which reduces their probability of scoring a hit. If a mercenary's energy falls to 0, they'll become unconscious. Action points (AP) not used by the end of a turn increase the current energy. When there are no more enemy troops in the sector, energy regenerates automatically.

13. WEATHER AND DAY-NIGHT CYCLE

Jagged Alliance: Flashback has a weather system and a day-night cycle. Weather conditions change depending on when the player enters a sector. This means that a player might re-enter a sector where it's raining, that they had previously played under a clear sky earlier in the day. The player will find an overview of the current weather conditions and the time of day on the strategic level. On the Tactica Level, on the other hand, the weather affects the various units' visibility range, sneaking and hearing ability.

14. COVER SYSTEM AND FIELD OF VISION

The player will find obstacles throughout the entire game, such as walls, vehicles, boulders and much more. These obstacles can have three different effects on the gameplay: movement, cover and visibility. A concrete wall, for example, prohibits movement, offers cover and obstructs the field of vision. A chain-link fence, on the other hand, offers no cover and doesn't block visibility, but does prohibit movement. The cover offered by obstacles is divided into half and full cover. In combination with visibility, advantages and disadvantages then arise in battle.

Half-cover

Full cover

15. CREDITS

bitComposer Entertainment AG

Board of Directors
Oliver Neupert
Patrick Rausch

Director of Marketing
Stephan Barnickel
Stefan Seidel

Product Manager
Manuel Beutel

Jr. Product Manager
Timothy Thee
Martin Kreischer
Andreas Amarantidis

Public Relations
Daniel Krauß

Marketing Assistant
Daniel Krabbes
Eva Sykora

Director Development
Elmar Grunenberg

Producer
Michael Hoss

Director of Sales
Veronika Tomasevic Sanz

Sales Manager
Andreas Gaus

Sales Assistant
Ana Belén Piñera Álvarez

Director of Finance
Thomas Pfeiffer

Finance
Mya Nguyen

Special Thanks to
Wolfgang Duhr
Stefan Weyl

© 2014 bitComposer Entertainment AG

Full Control

CEO
Thomas Hentschel Lund

Producer
Roman Graebsch

Community Management
Andreas Jes Sørensen

Game Design
Roman Graebsch
Thomas Hentschel Lund
Filip Pilebo

Programming
Andrey Tevelyev
Dan Christoffersen
Thomas Hentschel Lund
Sebastian Warnez
Martin Thomsen
Tau Kosack
Andreas Krogh

Level Design
Filip Pilebo
Silvia Lazar
Robin Petersson
Katja Søborg
Rasmus Kuenstlicher
Kasper Aae

Story & Quest Design
Ariel Toom
Morten Brunbjerg

Sound FX
Kasper Aae

Visual FX
Adrian Lazar

3d Art
Javier O'Neill
Jesper Andersen
Christian Yngvesson
Silvia Lazar
Bror Aamodt
Anders Pedersen
Isabelle Karikoski

2d Art
Jesper Andersen
Johnny Haarup

Animation
Anders Pedersen
Mattias Kirsten

16. WARRANTY & USAGE RIGHTS

Soedesco agrees to repair or replace any defective recording medium at its own free discretion and at no extra cost to the customer. This warranty does not cover defects caused by negligence or improper use on the part of the buyer or a third party, or alteration or use of the product in any way other than that prescribed in the user manual.

THIS GUARANTEE DOES NOT COVER USED PRODUCTS OR PRODUCTS THAT HAVE BEEN PROVIDED FOR RENT.

In case of a defect covered by this warranty, please contact the Soedesco branch in the country where you purchased this product. You can find the appropriate contact address on the back of the package.

If you wish to send the product back, please place it in its original packaging along with the original receipt and a description of the defect(s).

If a product is sent back:
➔ without the original receipt;
or
➔ because of a defect not covered by this warranty;
or
➔ after the warranty period has expired;

Soedesco may choose to repair or replace the product at the customer's cost. Within the scope of applicable law, Soedesco excludes (explicit or implicit) liability for defects with regards to sufficient quality and/or suitability for a particular purpose of this product.

This warranty is supplementary in nature, and does not affect your statutory rights.

Soedesco
Koddeweg 13
3194 DH Hoogvliet
The Netherlands

17. CUSTOMER SUPPORT

Soedesco
Koddeweg 13
3194 DH Hoogvliet
The Netherlands

info@soedesco.com

18. LINUX USERS

Due to the large number of Linux system versions, we currently cannot create a uniform installation wizard. Linux users must therefore activate and download the game online from the Steam game platform. The Steam software can be downloaded from the following address:

http://store.steampowered.com

Once the Steam software has been installed, the game can be activated via the "+ add a game…" option in the bottom-left corner of the "Library" tab using the key on the back of this manual.

HOTKEYS

Menu	Escape
Inventory	I
Mini-map	M
Strategic level	N
Rotate camera left	Q
Rotate camera right	E
Move camera left	A
Move camera right	D
Move camera forward	W
Move camera back	S
Change position: up	Page Up
Change position: down	Page Down
Change position: standing	R
Change position: crouching	C
Change position: crawling	P
Select next mercenary	TAB
Select previous mercenary	Shift + TAB
Switch to selected mercenary	Space bar
End turn	Enter

⚠ REMARQUES IMPORTANTES

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement relatif à la santé :
Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. Faites des pauses de quinze minutes toutes les heures. Arrêtez de jouer si vous êtes pris de vertiges, de nausées, de fatigue ou de maux de tête. Certaines personnes sans antécédents épileptiques sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de fi gures géométriques simples. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent la télévision ou jouent à certains jeux vidéo. Si vous êtes épileptique ou si vous présentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : troubles de la vision, contractions musculaires, mouvements involontaires, perte momentanée de conscience, troubles de l'orientation et/ou convulsions, consultez un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI?
Le système de classifi cation par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de diffi culté du jeu. Ce système de classifi cation, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge:

La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge refl ète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants:

Pour plus d'informations, rendez-vous sur
http://www.pegi.info et http://www.pegionline.eu

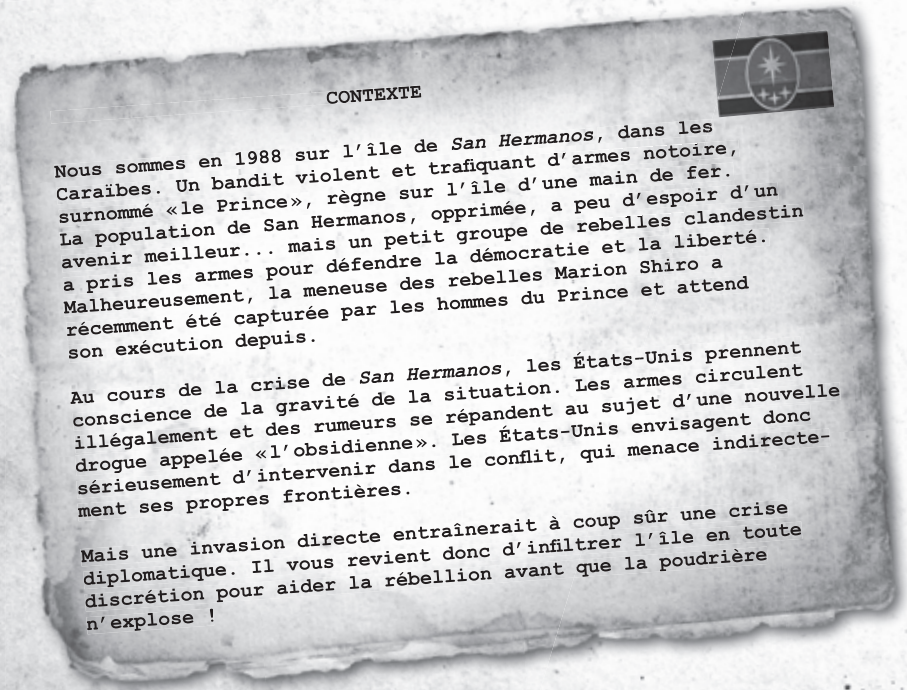
TABLE DES MATIÈRES

REMARQUES IMPORTANTES 16
1. BIENVENUE 18
2. JOUABILITÉ 18
3. MODE STRATÉGIQUE 20
4. MODE TACTIQUE 21
5. DES MERCENAIRES 22
6. INVENTAIRE ET ÉQUIPEMENT 23
7. POINTS D'ACTION 24
8. POSTURE 24
9. INFILTRATION 25
10. FORCES ARMÉES 25
11. MORAL 25
12. ÉNERGIE 26
13. MÉTÉO ET CYCLE JOUR-NUIT 26
14. COUVERTURE ET CHAMP DE VISION 26
15. GÉNÉRIQUE 27
16. GARANTIE ET DROITS D'UTILISATION 28
17. SERVICE CLIENTS 28
18. LINUX UTILISATEURS 29

1. BIENVENUE

Merci d'avoir acheté **Jagged Alliance : Flashback**, le dernier volet de la série Jagged Alliance. Ce manuel est une brève introduction au jeu, à ses caractéristiques principales et à sa jouabilité. **Jagged Alliance : Flashback** est un jeu de stratégie au tour par tour complexe qui vous tiendra des heures en haleine. Il n'est jamais facile de débuter et un jeu aussi difficile que **Jagged Alliance : Flashback** doit être appréhendé progressivement. Croyez-nous, l'effort en vaut la peine. Nous allons faire de vous un fin stratège de la guerre avant que vous ne puissiez dire :

„Даже не думай обмануть меня - я убью тебя, сука“ [Ivan Dolvich]



CONTEXTE

Nous sommes en 1988 sur l'île de *San Hermanos*, dans les Caraïbes. Un bandit violent et trafiquant d'armes notoire, surnommé «le Prince», règne sur l'île d'une main de fer. La population de San Hermanos, opprimée, a peu d'espoir d'un avenir meilleur... mais un petit groupe de rebelles clandestin a pris les armes pour défendre la démocratie et la liberté. Malheureusement, la meneuse des rebelles Marion Shiro a récemment été capturée par les hommes du Prince et attend son exécution depuis.

Au cours de la crise de *San Hermanos*, les États-Unis prennent conscience de la gravité de la situation. Les armes circulent illégalement et des rumeurs se répandent au sujet d'une nouvelle drogue appelée «l'obsidienne». Les États-Unis envisagent donc sérieusement d'intervenir dans le conflit, qui menace indirectement ses propres frontières.

Mais une invasion directe entraînerait à coup sûr une crise diplomatique. Il vous revient donc d'infiltrer l'île en toute discrétion pour aider la rébellion avant que la poudrière n'explose !

2. JOUABILITÉ

Dans Jagged Alliance : Flashback, le joueur dirige un ou plusieurs groupes (également appelés escouades) de mercenaires et doit se frayer un chemin à travers l'île de *San Hermanos* grâce à eux. L'objectif ultime est de renverser le Prince et ainsi de libérer la population.

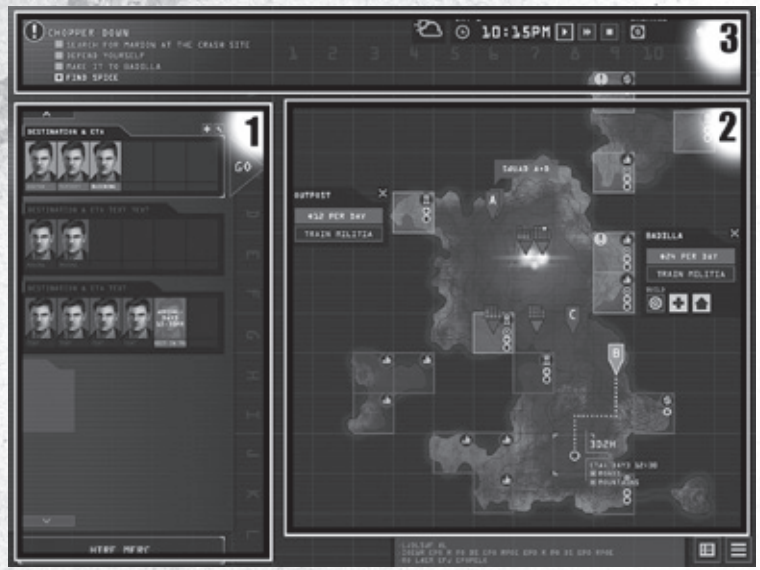
Le joueur accède à l'univers du jeu à travers deux modes. Le mode stratégique permet de superviser toute l'île, divisée en 50 secteurs. Les secteurs correspondent aux différents niveaux, chacun d'eux possédant ses propres caractéristiques géographiques. Chaque secteur peut être visité grâce au mode tactique. Le joueur contrôle alors les mercenaires et chaque clic de souris les rapproche de la libération de l'île.

La complexité de Jagged Alliance : Flashback devient évidente dès que les mercenaires commencent à interagir avec l'environnement. Au-delà des actions du joueur, la partie est directement influencée par les mercenaires, leurs compétences, le choix des armes, la météo et bien d'autres facteurs.

Au fil de la partie, le joueur gagnera de l'argent et sera alors en position de changer le cours du conflit. Vous pouvez utiliser cet argent pour agrandir vos escouades et engager de nouveaux mercenaires. De plus, les secteurs déjà contrôlés peuvent être défendus en établissant différentes bases. De cette façon, le joueur pourra entraîner ses hommes et les affecter aux secteurs à défendre pour empêcher l'ennemi de les reprendre.

Bonne préparation et entraînement intensif : telles sont les clés de la victoire !

3. MODE STRATÉGIQUE



1: Le mode stratégique offre une vue d'ensemble de la situation globale. Ici, le joueur peut organiser ses troupes, engager de nouveaux mercenaires, les entraîner et gérer leur équipement.

2: La carte est divisée en 50 secteurs de taille égale. Les secteurs peuvent être neutres, occupés par l'ennemi ou par le joueur. Les secteurs occupés par le joueur sont verts et ceux de l'ennemi sont rouges. Certains secteurs disposent de propriétés supplémentaires. Grâce à eux, le joueur peut débloquer des bonus à utiliser dans le reste du jeu.

- Génère une certaine quantité d'argent tous les jours
- Avant-poste
- Village
- Permet la construction de camps d'entraînement au tir qui augmentent la puissance des forces armées
- Augmente la fréquence de régénération des mercenaires et forces armées stationnés ici
- Permet la construction de casernes pour un recrutement plus rapide des forces armées

3: Le mode stratégique offre également un résumé des objectifs en cours et des finances du joueur. Certains mercenaires sont plus indiqués que d'autres pour certaines missions. Il est donc fortement conseillé de surveiller vos revenus pour recruter de nouveaux mercenaires si le besoin s'en fait sentir.

Vous pouvez aussi consulter la météo et l'heure de l'île grâce à ce mode. Au fur et à mesure de votre progression sur l'île, les conditions pour débloquer certains secteurs peuvent évoluer. Parfois, le joueur devra choisir entre attaquer par surprise de nuit et sous la pluie, ou attendre le jour et de meilleures conditions météo, ce qui lui permettra de faire un détour pour trouver une nouvelle position.

4. MODE TACTIQUE

Le mode tactique permet au joueur de pénétrer les différents secteurs pour les libérer avec l'aide de ses mercenaires. Un secteur est considéré comme libéré lorsque tous les ennemis présents sont éliminés.

1 : La mini carte donne un aperçu du secteur ainsi que la position des mercenaires (points verts) et des ennemis (points rouges).

2 : Le résumé de mission indique tous les objectifs en cours. Il est possible de mener plusieurs missions de front dans un même secteur.

3 : Cet affichage indique les mercenaires actuellement actifs. Chaque mercenaire est affiché avec son portrait, son niveau, ses jauges de santé et d'énergie ainsi que son statut.

4 : Les détails affichés en bas de l'écran résument les informations les plus importantes concernant le mercenaire actuellement sélectionné. Cela inclut le nom, les points d'action restants, les objets équipés, les armes et munitions, le mode de tir et l'option de rechargement.

5 : Trois boutons essentiels se trouvent ici. Le bouton de validation à utiliser pour mettre fin au tour, le bouton globe à utiliser pour passer en mode stratégique et le bouton d'options à utiliser pour ouvrir le menu de jeu.

5. DES MERCENAIRES

Jagged Alliance : Flashback propose 35 mercenaires jouables. Chaque mercenaire dispose de ses propres forces et faiblesses et de différents niveaux de compétence au sein des six compétences de base. Le succès d'une opération dépend en grande partie de votre capacité à réunir les meilleurs mercenaires pour une mission précise.

La qualité d'un mercenaire est représentée par ses statistiques et compétences. Ces informations dépendent du niveau du mercenaire.

1: Expérience
Le niveau d'un mercenaire augmente lorsqu'il élimine des ennemis et lorsqu'il libère des secteurs. Le joueur peut répartir des points supplémentaires entre les statistiques et compétences d'un mercenaire à chaque niveau atteint.

2: Statistiques

Physique :	détermine les points de vie d'un mercenaire
Coordination :	influence le nombre de points d'action
Intelligence :	aide à acquérir de nouvelles compétences

3: Compétences

Ciblage :	la faculté à utiliser des armes à feu et à toucher la cible
Médecine :	la faculté à panser les blessures et à soigner les autres mercenaires
Mécanique :	la faculté à réparer les armes
Explosifs :	la faculté à utiliser des explosifs
Combat rapproché :	la faculté à attaquer avec des armes de combat rapproché ou à mains nues
Infiltration :	la faculté à se faufiler et à se cacher de l'ennemi

6. INVENTAIRE ET QUIPEMENT

Au cours du jeu, le joueur pourra collecter de nombreux objets et armes. Chaque mercenaire dispose de son propre inventaire ou sac à dos. S'équiper d'un objet ou en changer au cours du combat coûte des points d'action. Chaque mercenaire dispose d'un certain nombre d'emplacements d'équipement actif, qui peut être augmenté grâce à certaines tenues protectrices. Lorsqu'un objet est équipé dans l'un des emplacements, son utilisation ne coûtera pas de points d'action.

Les mercenaires d'une même escouade partagent également un inventaire commun. Les objets présents dans cet inventaire sont conservés entre chaque bataille mais ne peuvent être utilisés au cours de celles-ci.

7. POINTS D'ACTION

Quand le joueur investit un secteur, les mercenaires peuvent se déplacer librement jusqu'à rencontrer un ennemi. Le jeu passe alors en mode « tour par tour ». Chaque action qu'un mercenaire devra effectuer coûtera des points d'action (PA). Le tour par tour s'achève lorsque le secteur est libéré ou lorsque les mercenaires restent hors de vue de l'ennemi assez longtemps.

Les points d'action servent à se déplacer, à changer de position, à recharger, à gérer l'inventaire, à attaquer et à réaliser d'autres actions. Lors d'une attaque par exemple, le joueur peut faire un clic droit sur un ennemi pour dépenser plus de points d'action et ainsi augmenter ses chances de le toucher.

8. POSTURE

Dans **Jagged Alliance : Flashback**, les mercenaires peuvent adopter trois postures : debout, accroupi ou au sol. Changer de posture affecte grandement la jouabilité.

- ➔ Debout, les mercenaires ont une portée maximale et leurs déplacements coûtent peu de points. Ils peuvent voir au-delà des obstacles mineurs mais sont aussi plus vulnérables aux tirs ennemis.
- ➔ Accroupis, les mercenaires ont une portée réduite et le coût de leurs mouvements augmentent. Mais dans cette position, le mercenaire a plus de chances de toucher l'ennemi.
- ➔ Au sol, la portée du mercenaire est encore plus réduite et ses mouvements coûtent le maximum de points d'action. En contrepartie, ses chances de toucher l'ennemi augmentent et il devient plus difficile à viser.

9. INFILTRATION

L'infiltration permet d'approcher l'ennemi sans être repéré. Il existe deux types d'infiltration : la discrétion et les cachettes. Si un mercenaire se trouve dans le champ de vision de l'ennemi, il risque de faire repérer le mercenaire caché. Si un mercenaire se déplace ou fait du bruit (en tirant par exemple), l'ennemi risque de l'entendre. Les chances d'être repéré ou non dépendent grandement de la compétence d'infiltration. Le cycle jour/nuit (pour les cachettes) et la météo (pour la discrétion) ont également une influence. Si un mercenaire entend un ennemi lors du tour adverse, un symbole vous le signalera.

10. FORCES ARMES

Lorsque le joueur prend le contrôle d'une ville, il peut entraîner des forces armées. Ces forces armées tenteront de défendre leur secteur des attaques ennemies. Les batailles entre les forces armées et l'ennemi seront gérées automatiquement. Si une force armée remporte une bataille, elle peut obtenir le statut de vétérans, ce qui augmentera sa puissance de combat. Pour entraîner une force armée, au moins un mercenaire doit rester dans son secteur à tout moment. Si le mercenaire quitte le secteur, l'entraînement sera interrompu.

11. MORAL

Chaque mercenaire voit son moral affecté par certaines actions ennemies, par exemple lorsqu'il perd un allié proche ou lorsqu'il souffre de blessures. Un mercenaire dont le moral est en berne peut se retrouver incapable d'agir lors d'un tour, allant même jusqu'à paniquer et s'échapper. Les mercenaires voient leur moral remonter en gagnant des batailles, en tuant des ennemis et en restant au mode stratégique.

12. ÉNERGIE

L'énergie représente le niveau d'effort actuel d'un mercenaire. Cette valeur évolue lors d'actions exigeantes en mode tactique (par exemple, courir, s'infiltrer ou prendre une balle). Si un mercenaire perd trop d'énergie, il sera à bout de souffle et sa visée en sera affectée. Si l'énergie d'un mercenaire tombe à 0, il perd connaissance. Les points d'action (PA) restants à la fin d'un tour augmentent l'énergie actuelle. L'énergie se régénère automatiquement quand aucune troupe ennemie ne se trouve dans le secteur.

13. MÉTÉO ET CYCLE JOUR-NUIT

Jagged Alliance : Flashback se base sur un cycle jour-nuit et sur une météo dynamique. Les conditions météo évoluent en fonction du moment où le joueur choisit d'investir un secteur. Le joueur peut donc pénétrer sur un secteur sous la pluie alors qu'il l'avait déjà pénétré sous un soleil éclatant plus tôt dans la journée. Vous trouverez des informations sur la météo et l'heure de l'île en mode stratégique. En mode tactique, la météo influe sur le champ de vision des unités et sur leur compétence d'infiltration et de repérage.

14. COUVERTURE ET CHAMP DE VISION

Le joueur rencontrera plusieurs obstacles au cours de sa progression : murs, véhicules, rochers ... Ces obstacles affectent trois aspects de la jouabilité : les déplacements, la couverture et la visibilité. Un mur, par exemple, empêche le passage, offre une couverture et obstrue le champ de vision. Une clôture grillagée, en revanche, n'offre pas de couverture ni n'obstrue la vision, mais empêche bien le passage. La couverture offerte par les obstacles peut être totale ou partielle. Combinée à la visibilité, chaque couverture offre des avantages et des inconvénients au combat.

Couverture partielle

Couverture pleine

15. GÉNÉRIQUE

bitComposer Entertainment AG

Board of Directors
Oliver Neupert
Patrick Rausch

Director of Marketing
Stephan Barnickel
Stefan Seidel

Product Manager
Manuel Beutel

Jr. Product Manager
Timothy Thee
Martin Kreischer
Andreas Amarantidis

Public Relations
Daniel Krauß

Marketing Assistant
Daniel Krabbes
Eva Sykora

Director Development
Elmar Grunenberg

Producer
Michael Hoss

Director of Sales
Veronika Tomasevic Sanz

Sales Manager
Andreas Gaus

Sales Assistant
Ana Belén Piñera Álvarez

Director of Finance
Thomas Pfeiffer

Finance
Mya Nguyen

Special Thanks to
Wolfgang Duhr
Stefan Weyl

© 2014 bitComposer Entertainment AG

Full Control

PDG
Thomas Hentschel Lund

Production
Roman Graebsch

Gestion de la communauté
Andreas Jes Sørensen

Conception
Roman Graebsch
Thomas Hentschel Lund
Filip Pilebo

Programmation
Andrey Tevelyev
Dan Christoffersen
Thomas Hentschel Lund
Sebastian Warnez
Martin Thomsen
Tau Kosack
Andreas Krogh

Conception des niveaux
Filip Pilebo
Silvia Lazar
Robin Petersson
Katja Søborg
Rasmus Kuenstlicher
Kasper Aae

Scénario
Ariel Toom
Morten Brunbjerg

Effets sonores
Kasper Aae

Effets spéciaux
Adrian Lazar

Infographie 3D
Javier O'Neill
Jesper Andersen
Christian Yngvesson
Silvia Lazar
Bror Aamodt
Anders Pedersen
Isabelle Karikoski

Infographie 2D
Jesper Andersen
Johnny Haarup

Animation
Anders Pedersen
Mattias Kirsten

16. GARANTIE ET DROITS D'UTILISATION

Soedesco s'engage, à sa seule discrétion, à réparer ou à remplacer tout support d'enregistrement défectueux sans frais pour le client. La présente garantie ne couvre pas les défauts résultant d'une négligence ou d'une mauvaise utilisation de la part de l'acheteur ou d'un tiers, ou encore de la transformation ou de l'utilisation du produit à d'autres fins que celles décrites dans le manuel d'utilisation.

LA PRÉSENTE GARANTIE NE COUVRE PAS LES PRODUITS USAGÉS OU MIS EN LOCATION.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, veuillez contacter la succursale de Soedesco dans le pays où vous avez acheté le produit. Vous trouverez ses coordonnées au dos de l'emballage. Si vous souhaitez renvoyer le produit, remettez-le dans son emballage d'origineavec la facture d'achat et une description du(des) défaut(s).

Si un produit est renvoyé :
➔ sans la facture d'origine ;
ou
➔ pour un défaut non couvert par la présente garantie ;
ou
➔ après expiration du délai de garantie ;

Soedesco peut choisir de réparer ou de remplacer le produit aux frais du client. Dans la mesure où la législation en vigueur le permet, Soedesco exclue (de manière explicite ou implicite) toutes les garanties de qualité satisfaisante et/ou d'adéquation à un usage particulier.

La présente garantie est de nature complémentaire et ne préjuge pas des droits dont vous bénéficiez par la loi.
Soedesco
Koddeweg 13
3194 DH Hoogvliet
The Netherlands

17. SERVICE CLIENTS

Soedesco
Koddeweg 13
3194 DH Hoogvliet
The Netherlands

info@soedesco.com

18. LINUX UTILISATEURS

En raison du grand nombre de versions différentes de Linux, nous ne pouvons pas fournir d'assistant d'installation universel. Les utilisateurs de Linux doivent donc activer et télécharger le jeu en ligne via Steam. Vous pouvez télécharger Steam à partir des adresses suivantes :

http://store.steampowered.com

Une fois le logiciel Steam installé, vous pouvez activer le jeu via l'option « + ajouter un jeu … » en bas à gauche de l'onglet « Bibliothèque » en utilisant la clé fournie au dos de ce manuel.

TOUCHES IMPORTANTES

Menu	Échap
Inventaire	I
Mini carte	,
Mode stratégique	N
Rotation gauche de la caméra	A
Rotation droite de la caméra	E
Déplacer la caméra à gauche	Q
Déplacer la caméra à droite	D
Déplacer la caméra en avant	Z
Déplacer la caméra en arrière	S
Changer de position : se redresser	Page précédente
Changer de position : se baisser	Page suivante
Changer de position : Debout	R
Changer de position : Accroupi	C
Changer de position : Ramper	P
Sélectionner le mercenaire suivant	Tab
Sélectionner le mercenaire précédent	Maj + Tab
Passer au mercenaire sélectionné	Espace
Fin du tour	Entrée

NOTES

NOTES